

# セガサターンCDで遊ぶ前に

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。一般のCDプレイヤーでは使用しないでください。

## ■まず、セガサターンCDをセットしよう！

- 1.セガサターン本体のオープンボタンを押して、CDドアをあけます。
- 2.セガサターンCDをセットして、CDドアをしめます。



## ■目的別・始め方いろいろ

### 1.ゲームを始める

- タイトル画面を表示させます。
  - ・本体のパワーボタンを押すと、タイトル画面にかわります。

### 2.バックアップ機能を使う

(バックアップ対応のゲームで遊ぶとき)

- 保存データ管理画面を表示させます。



- ・セガサターンパッドのRまたはLボタンを押しながら、本体のパワーボタンを押してください。

\*くわしくは、ゲーム取扱説明書の本文をお読みください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN



CYBERDREAMS  
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ダークシード

# DARK SEED™

*Based upon the fantastic artwork of* H.R.GIGER



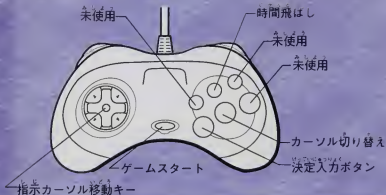
**GAGA**  
communications inc.

基本操作方法	2
ゲームの遊び方	4
H.R.ギーガー	8
ダークシード 序章	9
キャストの章	14
禁断の章	20
使用上のご注意	28
CREDIT (U.S.A.)	29

どうしても先に進めない時は、禁断の章をご参照ください

# 基本操作方法

## コントロールパッド



## シャトルマウス



## 操作

主人公の行動は指示カーソルで全て操作します。  
移動先や探索先に指示カーソルを移動し、決定入力ボタンを押します。  
カーソルは4種類存在し、コントローラーの(B)ボタンで切り替えます。



自視での観察を行います。  
指示カーソルを観察物上で決定入力します。



アイテムを取得、使用したり、開ける、持ち上げるなどの動作を行います。  
指示カーソルを観察物上で決定入力します。



主人公を移動させる場合にします。  
指示カーソルを観察物上で決定入力します。

## 注意

- 1 ダイアログボックスについて  
ダイアログボックスに▼マークが出たときは、(A)ボタンを押してください。メッセージのつづきが表示されます。
- 2 音声について  
本製品は、モノラル仕様です。
- 3 外部RAMについて  
外部RAMには未対応です。

# ゲームの遊び方

## 1 GAMEスタート

コントローラー中央の<sup>START</sup>ボタンを押します。

(マウスをご使用の場合はセンターのブルー小ボタンを押します)

## 2 マイクドーンを動かす

ドーンを移動したい場所に、コントローラーのパッドキーを使い<sup>矢印</sup>カーソルを移動します。<sup>(A)</sup>ボタンを押すとその場所に移動します。矢印が4本に変わる場所で<sup>(A)</sup>ボタンを押すと場面が転換し違う場所に移動できます

(マウスをご使用の場合は、マウスを移動することで<sup>矢印</sup>カーソルが移動し、左側のボタンを押すと移動します)



## 3 情報を得る、アイテムを手に入れる。

<sup>(B)</sup>ボタンを押すとカーソルの役割を変化させることが出来ます。

?のカーソル時に<sup>(A)</sup>ボタンを押すとその場所を目視で観察することが出来ます。手のカーソル時に<sup>(A)</sup>ボタンを押すとその場所に存在する物を使用したり、手に入れることが出来ます。

<sup>(B)</sup>ボタンを押すことでカーソルは“<sup>矢印</sup>→<sup>手</sup>→<sup>?</sup>→<sup>矢印</sup>”と変化します  
(マウスをご使用の場合は右側のボタンでカーソルを変化させます。)

?カーソル時に重要な情報がある箇所では「!」に変化します。



① ボタンを押すと、情報が文字で表示されます。

手のカーソル時にステージ上で作用可能な物があると「輪さしカーソル」に変化します。① ボタンを押すと、手に入れたり動かしたり出来ます。



#### 4 アイテムリスト

カーソルを画面上部に移動させるとアイコンの列が表示されます。これが現在あなたが所持しているアイテムのリストです。

アイテムを見る ?カーソルに変化させ、① ボタンを押します。

アイテムを使う 手のカーソルに変化させ、① ボタンを押します。

ゲームスタート時、リストにある物は「お金」だけです。

その他は、手に入れることに追加されます。

アイテムが多くて表示きれない場合、スクロールマークがアイコンリストの端にでます。ここを選振すると未表示のアイテムが表示されます。

#### 5 タイムコントロール

ダークシードでは時間の経過がキーポイントになっています。

与えられた時間はわずか3日間です。

ゲーム中必要に応じて、時間を任意に進めることが出来ます。

コントローラーの(Y)ボタン(マウスは真ん中のボタン)を押すことで、次の時報時刻まで時間をとばすことができます。

## 6 セーブとロード

- ・カーソルを画面上部に移動させると、アイコンの列が表示され、そのいちばん左側にあるフロッピーマークをクリックすると、セーブ・ロード画面に入れます。
- ・セーブ・ロード画面の右側にある4つのファイルから、任意のファイルを選んで、画面の左側にある操作パネルの「セーブ」又は「ロード」をクリックすると、セーブ又はロードができます。
- ・セーブ・ロード画面から戻る場合は、「戻る」を選んでクリックして下さい。
- ・ゲームを終了させる場合は、「終了」を選んでクリックして下さい。

## ゲーム進行上のアドバイス

- 1 ゲームを定期的にセーブします。
  - ・誤ってセーブしなかった場合、トラブルの時に最初からやりなおさなければなりません。毎日、寝る前にゲームをセーブするのも良いアイデアです。
  - ・その日の内にやらなければならないことをし忘れた時でも、こうしておけば前の日に戻ることができるのです。
- 2 ゲーム機から離れるときは、ポーズ機能でゲームを休止します。セーブ・ロード画面に行くと時間が止まってポーズとなります。
  - ・ポーズを忘れると、どんどん時間が経過してしまいます。
  - ・ドーソンには無駄にできる時間があまりありません。
  - ・彼に許された時間は、たったの3日間です。





- 3 すべての<sup>ミ</sup>を見ます（？カーソルを<sup>ユ</sup>上手に<sup>ツ</sup>使いましょう）
- ・ 1度<sup>ミ</sup>見たのでは、その<sup>モノ</sup>物についてすべてを知ることはできません。
  - ・ 2回<sup>ミ</sup>目にはもっと細かく<sup>ミ</sup>見てみましょう。
  - ・ 自分が<sup>ツ</sup>持っているアイテムを「<sup>ミ</sup>見る」ことも忘れないでください。
  - ・ また、あなたが<sup>ツ</sup>必要な<sup>テ</sup>手がかりを<sup>テ</sup>手に入れるまで、<sup>ミ</sup>登場しないアイテムもあります。
  - ・ ゲームの<sup>シ</sup>出来事は、<sup>ツ</sup>特定の<sup>ヒ</sup>日に行われなければなりません。
  - ・ ゲームをやりなおす場合、「あなたがすでに知っているものでも、ドーソンが知っているとは<sup>ミ</sup>限らない」ということを心に<sup>メ</sup>留めておいてください。
- 4 オブジェクトや<sup>キ</sup>背景の上を<sup>ユ</sup>動きながら、カーソルの<sup>カタ</sup>形の変化に<sup>ツ</sup>注意してください。
- ・ カーソルの<sup>カタ</sup>変化は、<sup>ミ</sup>発見の<sup>ツ</sup>重要な<sup>テ</sup>手がかりになります。
- 5 あなたの<sup>カラ</sup>体内から生物が<sup>ト</sup>飛び出すとゲームオーバーです。  
「<sup>シ</sup>新規ゲーム」を<sup>ツ</sup>選択して<sup>ツ</sup>再チャレンジしてください。  
もちろん、「ゲームを<sup>ミ</sup>開く」を<sup>ツ</sup>選択して、<sup>シ</sup>以前にセーブしたゲームの<sup>ツ</sup>続きをすることも<sup>ミ</sup>可能です。

# 『H. R. ギーガー』

H.R. ギーガーは、1940年スイスのチューリッヒに生まれました。

子どもの頃、彼は、超現実的で不気味なものに強く惹かれ、自分自身を表現すること、  
彼独自の生き生きとした想像力を多くの人に伝えたいと思う気持ちが、彼をビジュアル  
アートの世界に進ませました。

そして、彼自身の夢と、グスタフ・マイリンクやジャン・コクトー、アルフレッド・ク  
ビン、H.P.ラプクラフトといった天才の物語が結びつき、素晴らしい作品となりました。  
彼の作品は、世界中の数百万人のファンの心を捕らえました。

エキゾチックな女性、心をかき乱すような風景や恐ろしい生物といった作品は偉大な  
聖典にさえなっています。

監督リドリー・スコットが次の映画のキャラクターを捜していた時に、彼の目を捕らえ  
たのが、ギーガーのアートブック『ネクロノミコン』です。

この時のキャラクターが映画『エイリアン』になり、ギーガーのデザインが、アカデミ  
ー賞を受賞させました。

彼の絵画は、世界中のギャラリーや美術館に展示され、国際美術の舞台でも高い評価を  
得ています。

また、彼の魅力的なバイオメカニカルなスタイル、肉体と機械のあの素晴らしい融合は、  
絵画だけでなく、彫刻、エレガントな家具、インテリアデザインとしても人気があります。

# 『ダークシード』序章



私は、マイク・ドーソン。

会社の名義の3分の1を持っているだけでなく、会社の取締役会の会長でもあった。その地位は、そのまま権力と金につながっている。

しかし、私には物を書きたいという、強い衝動があった。

そして、そのためには、自分の考えをまとめ、とらえどころのないインスピレーションを形にする、静かな場所が必要だった。

ある朝目にした新聞広告がすべての問題をクリアしてくれた。

カリフォルニア州ウッドランドヒルの、広く設備も整ったビクトリア朝建築の家である。オーナーは売りたいがっている。

騒音もない、競争もない、しかも二束三文の値段である。

おそらくこの価格では利益はないのではないだろうか。

いずれにしろ「安値」は二の次だった。小説の執筆には理想的な環境だと思った。

後日、出張のついでに、ウッドランドヒル郊外まで足を伸ばした。

つまらないトラブルのせいで飛行機が遅れ、その家に着くころには、もう日も暮れて、私にはざっと見る時間しかなかった。

夜に見たこの家は、非常に大きく、静かだった。それさえわかれば充分だった。

私は、すぐにこの家を買おうと思いながら旅を続けた。

不動産屋のビバリーが電話してきた時には、もう私はこの家を買うつもりになっていた。

しかも、1週間以内に引っ越してくれるなら、売主が引っ越し料を支払うという。

彼女は、設備や電話も使えるようにしておくと言った。

この申し出は条件が良すぎる。

私はすこし考えた。不動産屋が熱心すぎるように見えたのだ。

私は、前のオーナーがなぜこの家売りたいのかとたずねた。

長い沈黙があり、その間彼女の息づかいだけが不気味に聞こえた。

それから、彼女はあいまいな言い訳をした。「彼には家族の都合があったのです」

そしてビバリーは、この家が、こんなに古い通りのわりには綺麗に修理されていることをしきりに説明した。

私は、もう少し詮索したかったが、あの家は素晴らしい環境にあり、それだけで充分だとも思えた。

私は、急いで抱えている仕事に決着をつけ、共同経営者たちに私の考えを打ち明けた。

いやいやながら彼らは一年の休暇を承知し、私は、彼らの法外な給料をさらに値上げして彼らをなだめた。

数点の身の回り品とお気に入りの家具は、運送屋にまとめて送ってもらうことにした。

私が到着する日に、新店に配達されるだろう。

ウッドランドヒルへ行く準備は整った。

あの小さな空港から、タクシーを呼んだ。

「ベンチュラ通りの古いビクトリア朝の家まで。」と伝えると、運転手はあからさまな

動揺をみせた。彼は怖がつていた。

どうしたのかと聞いたが、彼は「ただの偏頭痛です」と感情のない声で言っただけだった。

町の人たちはもっと普通に應對してくれるだろう。多分。

しかし、そうではなかった。

ウッドランドヒルの狭い道を走っている間中、私は、道を歩く人々の凝視や、こちらをうかがう疑い深い表情にさらされた。

…奇妙な町だ。

私の買った家が、町はずれにあるのは幸いだった。

私は、運転手に、もっと速く、とせかして、町を走り抜けた。

残念なことに、私の新居は思っていたほど町から離れてはいなかった。

しかし、この新居は木々に囲まれていて、プライバシーが保たれている。

昼間のこの家を初めて見て、私は周りのものに対する不審が、ささいなことに思えた。

この家は、ぼつんと建っていて周囲と釣り合わないというよりも、ほとんど相いれないようにさえ見えた。家の周囲には、絵画のように家を縁取る沈黙のベールのような不吉な空間が見えるようだった。

手を入れて修繕はしてあるのだが、何十年もだれも住んでいないように見える。

しかし、私はその大きさに感心し、アンティークなたたずまいに感動した。

私は、信じられないほど簡単な、たった一晩の取引でこの家を買った(私はそれについて彼女にありがとうを言うつもりだった)。

私は、タクシーの運転手に料金を払い、入口の階段を昇った。

大きなオーク製の二重ドアが、簡単に開き、広い玄関のホールに出た。

玄関からのドアの一つが、飾り立てた扉間に通じていた。

数々のアンティーク家具や装飾品の中に、気味の悪い肖像画があった。それは、怖ろしいほど美しい、若い女性の絵だった。この世の物とは思われない不思議な美しさであった。暗い色調とほんやりした背景が、刺すような目を持った青白い顔を引き立てていた。この絵の女性は、だれなのだろう。

ふいに私を、波動が襲ってきた。

その瞬間、この、だれもいないはずの家に、人の住んでいるような気配を感じて驚いた。それは波動ではなく、音だった。どこかで、だれかが、壊れた大笛を吹いているような、ほとんど感知できないほどに高い、すすり泣くような音。

それは、聞こえると言うよりも、私の頭の中から発する、ブーンという振動のようだった。私の目はどんよりし、口はだらしなく垂れていた。

疲れた…。

単に疲れただけでない。突然疲れが襲ってきたようだ。

まぶたはサンドバッグのように重く、舌は綿のようだ。

どこかに寝室があるにちがいない。手探りで階段を降りながら、不動産屋を待とうかと考えた。彼女の名前は何かといただろう？

居眠りをした。



彼女の名前は？彼女には名前がなかった。私が聞かなかった。いや、私は聞いた。  
思い出せないだけだ。

変だ…。

彼女が来たら、名前を聞こう。今はとにかく眠ろう。ベッドを見つければ。私の  
荷物はどこだ？ 運送屋はどこに入れた？ 運送屋は来なかった。それも不動産屋に言わ  
なければ。

いくつかドアを開けて、ようやくベッドルームを見つけた。

私はくずれ落ちるようにして頭からベッドへ倒れ込んだ。

しかし、不動産屋が来たら、忘れずにすぐに起きなければならない。が、それまでの、  
ちょっとの間だけ寝ていよう。

すすり泣くような音が突然大きくなり、まるで、うなり声のように聞こえる。

それは、ガランガランという物凄じい音と、私の脳に直接落ちてくる渾のような音が合わ  
さった、不快なノイズだ。

眠り。

だれかの、聞いたことのない声（こゑ）が、私の頭の中で眠れと囁く。

眠れ、眠れ、眠れ……。

# キャストの章

## ノーマルワールド

### マイク・ドーソン

私がマイク・ドーソン。サンフランシスコの元広告プロデューサーだ。

私がなぜ辞めたかったのかって？ ウッドランドヒルで1日中執筆をするための、猛烈な出世競争は含まなかったし、疲れてしまった。

それで私はこの家を買った。驚くほど安く。

しかし、この街の人々はどこか奇妙だ。気のせいかもしれないが、彼らが私に対して何らかの悪い感情を抱いているという考えを払いのけることができない。

もしかすると、この古ぼけた家のせいだろうか。それとも、何かの運命、あるいは因縁があるのだろうか。

しかし私はこの家を買う。地元の人達がどう思おうと、私はここに引っ越すつもりだ。



### デルバート

ええ、私は弁護士です。町に残った最後の弁護士でもあります。

いつの間にかここには、全く人がいなくなっていました。私たちのような元々の住民が数人、この奇妙で恐ろしい事態がいつか終わることを期待して、ここにしがみついているのです。

マイク・ドーソンが「あの家」に引っ越してきたということが、残された我々にとって、どんな意味があったかあなたには想像できるでしょうか。

マツキーガンじいさんが死んでから、だれにも期待はできなかったし、彼は始めから







気が狂っていました。もともと、飲酒癖がある者を除けば、我々は皆、毎日少しずつ気が狂っているような気がします。アル中が人間を正気にしておくなんて…

## 司書

この街では、早めに図書館を開けて、急いで家に帰るようにしている。

私は、休暇と学生ローンに惹かれて、この仕事についた。

そうでなければ、こんな所には来なかったと思う、多分。

ロサンゼルスにいるのなら、見知らぬ人に話しかけることなくて平気だと思う。

でもここでは、だれと会っても自分の影にさえ怯えてしまう。最近では夢まで暗くなった。マツキーガンの家を買ったあの男、マイク・ドーソンは、よくここに来て話しかけてくる。私を必要としてるのかしら？

私なんて最近では、ひどく暗い灰色のイヤな夢を見ているのに、そんなときは、あのキュートなマイク・ドーソンでさえ、元気がなく弱々しく見えてしまう。

でも私は彼を見ていたい。

積まれてる本が到着したら、彼の家に電話だってできるし…。



## 店員

この店には、多くの骨董品がある。

私は、50年代のリニメント剤や20年代の歯磨き粉を、流行の商品と一緒に仕入れている。そして、デルバートのために大量のスコッチ・ウイスキー。

なぜ私が骨董品を何でも揃えているのかって？それは、ここが「私の店」だからだ。

自分の店では自分がしたいことができる。



## 郵便配達夫

俺は、今までこんなにたくさんの小包を配達したことがないと思うな。

毎日、マツキーガンの家まで、つまり今のドーソンの家まで丘をテクテク歩いて登り、荷物や手紙なんかを苦労して運ぶんだ。

## 警官

オーケー、墓の周りでぶらぶらしてる奴は、それがだれでも、刑務所に入れる。以上終わり！そういうことだ。

日が暮れてから墓地をうろついている奴等を、何回私が捕らえたか聞いたらあんたは驚くだろうよ。

この町の連中になぜこんな気味の悪い好奇心があるのかは、まったくわからないね。町はずれは言うまでもなく、通りを歩くのだって非常に危険だからな。



## ダークワールド

### サーゴ

俺は、あまりにも長くここに閉じ込められている。

このまやせ費えて、このプラスチック製の遺伝子が宇宙にはこりをまき散らすだろう。実際、古き神々の陰謀を回避する方法はない。

奴らは、おまえたちの哀れな祖先がこの世にそのかけらを存在させるよりもっと前に、惑星間の暗黒に忍び寄っていたんだ。

彼らは、眠っている間でさえも生物を迫害し、食いつくし、そして永遠に飢えている。

奴らは、死ぬことなく、過去と現在に存在し、おまえ達のかすかな体の動き、ほんのわずかな身震いまでも知っている。奴らの計画がどんなものであっても、俺にはおまえたちを助けることはできない。

鍵だって？おまえは鍵を持っていると言うのか？それじゃあ取引だ。

脱出には脱出を、贈り物には贈り物を……。



### ドレックス・ガード

絶対温度3度、こわれやすいプラスチック製、お好みの人間の脳。通路を守り、通路守る、

ご主人様たちのために食いつくす。氷点下を生み出し、ドーソン撃退する、我々は波紋を起こして、空間をはぎ取る。彼は進む、ご主人様たちは見るも恐ろしい目で脱む。

よろしい。夢見て、微笑む。美味しい、人間の心、進む。



## 記憶の番人

すべての闇黒が災いをもたらすわけではなく、争いが終くと美徳もまた生じるのです。

ドーソン、私を信じなさい！

あなたには他に味方はいないのだから…。

あなたに情報をさしあげましょう。

古き神々が、長い休息から目覚めるためには、食料が必要です。

そして、彼らに食料を供給するのが、あなたの頭に埋め込まれているエイリアンなのです。

でも、あせってはいけません、ドーソン！

あなたの命を彼らのいけにえにする気はないでしょう？

私は、何千年が過ぎるのをここで見てきました。

彼らの歴史を維持することが私たちの仕事ですから。

私は、彼らの歴史をよく知っています。

1つの世界を蹂躙し、大虐殺を繰り返す悪魔の祝宴のような歴史です。

彼らは、殺戮に飽き、飽食し、休息が必要になると、新しい記憶の番人を残して眠りにつきます。私の前にいた番人は倒れ、彼女の前にももう1人が倒れています。

古き神々が次元の境を超えれば、番人の使命も終わり、滅ぼされてしまいます。

しかし、私たちにも、存在に対する執着があります。

私たちを助けてください、それが、あなた自身を救うことにもなるのです。



## ダーク・ファイドー

アウー、アウー。チュツ。

通りがかりのやつを見て、通りがかりのやつを待っている。

チュツ。

足のカーボン腐食剤が臭う。手のカーボン腐食剤。歯ざしりする音や茶褐色のカーボン腐食剤を引き裂く。歯ざしりの音はうまくいくな。中では、うかれ騒ぎが広がる。

チュツ。アウー。



## 古き神々

- ・不注意な髪と養育の喜び
- ・碑文のような人間の魂が静脈を消耗させ
- ・ピンク色の肉を身に着けた人達を生態解剖する
- ・気前の良さを味わい、
- ・頭皮をはぎ、開き
- ・脳の旋盤を回し、
- ・血液製造者、胚の細工師
- ・脳汁をなめる者が歯を輝かせる
- ・ビジョン、征服、骨の削りくず
- ・触手の疲労した眠り
- ・流れがほとんど弱まり
- ・脅威の狂乱を交錯するまで波立たせる
- ・空位期間が終わり、融合する。



# 禁断の章

## 〈ウォークスルー〉

「ウォークスルー」はゲームクリアに必要な最小限の段取りを1日毎に記述したものです。

### 1日目

マイク・ドーソンは、激しい頭痛で目を覚ます。

頭痛が止まらないので、ベッドから出て、右のドアから浴室に入る。

洗面台の上の薬戸機の中に、アスピリンが無限にあるのを見つけるだろう。

必要なのは1日に1錠だけである。カーソルを手の形にしてクリックすると、ドーソンは、薬を取り出して飲む。

痛みが治まったら、シャワー室の上でクリックし、シャワーを浴びさせる。これでドーソンは人前に出られる格好になる。

次に、図書カードが必要になる。

浴室の右手のドアからもう一方の寝室に入る。

！カーソルでレインコートのポケットの上を数回クリックすると、ポケットの中の図書カードを見つけるだろう。

その後、手カーソルに変え、ポケットの上でクリックし、このカードを手に入れる。

カーソルを画面上部に持っていくと、アイテムの入手状況を見ることができる。

階下に降りる。

書斎の机の上に、この家の見取図が置いてある。



この見取図から、轟轟とドーソンの寝室を繋ぐ秘密の通路の存在が明らかになる。

見取図を見た後なら、手カーソルで秘密のドアを開けることができる。

このドアはあなたの背後で閉まるようになっているので、振り返ってドアを開けておく。

梯子を昇る。2階で、ロープを見つけるので、それを手に入れる。

通路から出るが、2階のドアも必ず開けたままにしておくこと。

秘密のドアが閉まっていると、ダークワールドでの行動が制限される。

しばらくすると、ドアのベルが鳴る。階下へ走り、ドアを開けよう。

受け取った小包に驚いたかな？

次に屋根裏部屋へ昇ろう。

一番大きなトランクの下に時計がある。手カーソルでトランクの右下をクリックすると、動かすことができる。

時計を手に入れ、ネジを巻く。

トランクを動かすと、バルコニーへ出ることができる。バルコニーにあるガーゴイルの像にロープを結ぶと、この家に入出入りする第2の通路ができる。

この家には裏口はないが、このロープのおかげで素早く家から出ることができる。

さあ、ロープを降りて、ガレージに入る。

車のトランクを開け、調べる。パールが見つかるだろう。それを手に入れた後、車に乗り、ダッシュボードから手袋を取り出す。

家の正面に出て、そこに落ちている新聞を読む。

また中に戻って、壁根裏部屋に駆け上がり、パールを使って、例の大きなトランクを開ける。そこで日記を見つけるだろう。それを読んだら、外へ出て、町へ向かう。

町に入ると、まず図書館と食料品店に行こう。

図書館では、無口な司書の前の床に落ちているヘアピンを拾わなければならない。

しっかり見て。ほら、あった！

前に見つけておいた図書カードを司書の若い女性に渡そう。

彼女は、背筋をびんと伸ばして、あなたを書庫Cに向かわせるだろう。ここで、緑色の本に挟まった重要な日記の切れ端を手に入れる。このメッセージを読み終わったら、この時点では図書館には、もう用はない。

食料品店で、スコッチを1本買う。

すると隣人のテルバートが現れ、刑務所脱獄カードをくれる。

明日の6時に会いましょう、と言うのでそれを覚えておこう。

家に戻り、居間の時計の扉を開けようとすると、鍵が必要ことがわかる。

その鍵はだれが持っているのだろうか？

随分前に死んだタトル老人だ。

玄関のドアから出て、左の墓地の方へ向かう。

図書館で見つけた日記の切れ端に、タトルの納骨所の開け方が書いてあったはずだ。

中で、骨壺を見つける。タトル老人は鍵を飲み込んだまま火葬されているので、彼の骨壺の灰の中から鍵を見つける。



家に帰り、居間の時計の扉を開けて、ジョン・マツキーガンのネームプレートを見る。また、時間が残っているので、向直からの電話があるまで家の中をうろうろ歩き回る。多分、彼女から電話があるはずだ。

あなたに渡す本が到着したというので、図書館へ走って行き、それを見よう。再び家に戻り、寝室で眠る。

ウッドランドの第2日目は、1日目よりももっと厳しい。

## 2日目

アスピリンを飲んで、シャワーを浴びて、時間をつぶす。

天使のメッセージをまだ聞いていなければ、ガレージへ行き、カーラジオを聞いてみよう。やがて、鏡の破片が届けられるので、それを客間の鏡にはめる。

これで、ダークワールドへの入口が完成する。ここからダークワールドへ入る。

突然の色彩の変化に慣れるのにしばらく時間がかかる。

灰色のうろこが自然に見えてくるようになると、2つのドアに気づくだろう。

右のドアに入る。

頭蓋骨のある部屋があり、またいくつかのドアがある。

ここから左の部屋に入ると、テーブルの上に、脳への胚移植の計画書を見つけるだろう。ドーソンの文字が、ひときわ自立っている。

ここで、あなたにも、あの頭痛の原因がはっきりとわかる。

さあ、右のドアへ進もう。このドアは、家の秘密の通路のドアと対応している。

中央のくぼんだターボリフトに乗る。

あなたは、原子に分解され次のフロアで再び統合される。

左の展望用デッキに出てみよう。

2つのドア（あなたが出てきたばかりのドアとその右のドア）の間の壁に、レバーがある。感電死しないように、手袋をしてからレバーを動かそう。

そこでは何の変化も起こらないが、どこかで扉が開いたはずだ。

ターボリフトに戻って、頭蓋骨のある部屋に戻る。

正面のドアが開いている。

そこを出て、シャベルを見つけたら、左に進む。

シャベルを手に入れたら鏡の入口に戻り、それを越えて家に戻る。

墓地へ行き、シャベルでジョン・マツキーガンの死体を掘り起こす。

そこで見つける日記の最後の切れ端を読もう。

警官があなたの家を監視している。まもなくあなたは監禁される。

ただ、刑務所脱獄カードを持っているので、すぐに出られる。

しかし、次のダークワールドへの旅に備えて、拉房の中にアイテムを仕込んでおく必要がある。

（ここまで進んだあなたは、ノーマルワールドの出来事が、ダークワールドの出来事に干渉していることが分かっているだろう）

手袋とお金とヘアピンをここに置いていくのだ。(あなたは、この単純なグッズが古き神々の世界で役立つことを驚くだろう)

この3つの品を枕の下に差し込んだら、簡易ベッドの上にあるブリキのカップをつかむそれを牢の鉄棒の上でガラガラ鳴らして騒ぎを起こそう。

物音を聞いた警官がやってくると、刑務所脱獄無料カードを手渡す。

警官はあなたを釈放するので、隙を見て彼らの銃を盗み、警察署から出る。

さて、テルパートとの約束は6時だ。

彼は、庭には現れず、あなたの家のガレージのそばで待っている。

テルパートはあなたを誘い、棒を投げて犬に取りにいかせる遊びを始める。

明らかに重要な問題を抱えている様子だが、スコッチを勧めるまで完全にあなたを無視している。スコッチを飲んだ後、別れを告げ、犬を連れて行ってしまう。

忘れて行った棒を手に入れよう。

テルパートとの約束のために、時間がなくなっている。

これからは、2～3の小さなヘマも、命取りになるだろう。

ダークワールドの入口を越えて、右のドアに入り、次に、正面のさつきレバーを引いて開けたドアを出る。

ダーク・ファイドー（橋の番犬）に出会うまで右に道を進む。

棒を奈落へ投げると、ダーク・ファイドーが後を追ひ、もう二度と戻ってこない。

ダークワールドの警察署に着くまで、右に進み続ける。ダークサージェントが、あなたを監禁し、銃を取り上げる。

世界の連鎖がありがたい！

独房のベッドの枕の下にあるアイテム（前に仕込んでおいたもの）を取り、ヘアピンを使って鍵をあける。鍵をうまくあけるには、この動作を繰り返す必要がある。

独房を抜け出すと、途中で、サーゴがあなたに助けを求める。彼のヘッドバンドとあなたのヘアピンを交換すれば、ドレックス・ガードの厳重な警戒をくぐり抜け、古文書館に入る事ができる。

建物を出て、右に進む。ヘッドバンドで姿を消して、ドレックス・ガードの目の前をゆうゆうと通り過ぎ、記憶の番人に会うために古文書館に入る。

マシンを動かすと、モニターパネルに彼女が現れ、パネルを！クリックすると一巻きのマイクロフィルムをあなたに渡してくれる。

走って家に戻ろう、急いで！ドーソンには眠りが必要だ。

### 3日目

アスピリンを飲んで、シャワーを浴びる。

ドーソンは、今日から最高速度で動かなければならない。

記憶の番人が手配する小包の配達を待つ。

小包の中には斧の把手が入っている。これで、あなた自身と世界を救うことができる。

マイクロフィルムの謎を解くために、図書館へ行って、雑誌室のマイクロフィルム・リーダーを使う。出かける時に玄関のドアを使ってはならない。警官がドーソンを監視し



ているので、バルコニーのロープを使って、鉢合わせになるのを避ける。  
マイクロフィルムを解読する。さあ、床のくぼみにはめこんだ石が地下室にあり、  
おそらく中に何が入っているのか、あなたにはもう分かっているだろう。  
家に帰る途中で、2本目のスコッチを賣う。

ロープを使って家に入り、地下室に向かう。床のへこみを隠している石を捜し出し、石  
を取って、その下から車のキーを発見する。

ダークワールドへ行き、石にエネルギーを与えるため、ダークワールドのパワーネクサ  
スに入れる。次に、エネルギーを得た石を手に取り、斧の把手アイコン上でクリックす  
る。(ハンマーができる)

ハンマーはどんなものにも使えるが、最後に鏡を割るためにとっておく。

ノーマルワールドに戻って、ガレージへ行く。

車のガソリントankにスコッチを注いだら、運転席に滑り込んで、イグニッションにキ  
ーを入れる。エンジンがかかる。

最後にダークワールドの入口を越えて、宇宙船に入れる。

手袋をはめ、レバーを操作すると、宇宙船は始動する。

急いで外へ走り出る。

宇宙船が飛び去るのを見た後、ノーマルワールドへ戻り、鏡をハンマーで粉々にする。

あなたは、地球を救い、自分自身の脳を救ったのだ。

しかも、女の子まで手にいれている！

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げ、中心穴を大きくしないでください。

## ●文字を書いてはダメ

ノーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

## ●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残光量による目の疲労が生じる可能性があるため、接続しないでください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;  
Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,809,629; Singapore Nos. 88-155; U.K. No. 1,535,999.  
France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

# CREDIT (U. S. A.)

## EXECUTIVE PRODUCERS

*Patrick Ketchum, Rolf Klug & Jean Klug*

## PRODUCERS

*Ari Minasian, Harald Seeley & Mike Dawson*

## CONCEPT

*Mike Dawson, John Krause & Patrick Ketchum*

## DESIGNERS

*Mike Cranford & Mike Dawson*

## ADDITIONAL DESIGNERS

*Harald Seeley & Lennard Feddersen*

## CHIEF TECHNICAL OFFICER

*John Krause*

## PROGRAMMING

*John Krause, Gary Vick, Chris Granger, Lennard*

*Feddersen, Brian Fitzgerald, Mike Dimambro,*

*David A. Bean & Dong Seo Game Channel*

## MUSICAL SCORE

*Gregori Alper*

## MUSIC & SOUND EFFECTS

*Chris Granger & David A. Bean*

## ART & ANIMATION DIRECTOR

*Brummbar & Paul Drzewiecki*

## DARK WORLD ART

*H.R. Giger's fantastic library*

## COMPUTER GRAPHICS ARTISTS

*Julia Ulano, Joby Rome-Otero & Paul Ryan*

## ACTORS

*Mike Dawson, John Krause, Paul Drzewiecki*

*& Heidi Maretti*

## ENGLISH DIGITIZED VOICES

*David A. Bean, Lennard Feddersen, Kitty Gunn,*

*Deem Bristow, Gabriella Straus, Eric Allen &*

*Gary Gillett*

## GAME TEXT

*Michel Horvat*

## MARKETING/P.R.

*James Lamorticelli & Mark Scriven*

## PACKAGE DESIGN

*Bright & Associates*

## BACKGROUND MANUAL

*Jamile G. Mafi, Bill Simpson & Julia Ulano*

## PURCHASING & PRODUCTION

*Pamela Lum*

## ADMINISTRATIVE ASSISTANTS

*Jamile Otille, Steven Grabowski & Alison Ryan*

## ATTORNEY AT LARGE

*Matthew Hostonsky, Esq.*

## VERY SPECIAL THANKS TO:

*H.R. Giger for his incredible visions*

*Rolf and Jean Klug for their commitment*

*Mia for her hospitality and support*

*Jim Cown & Leslie Barany for their assistance*

# DARKSEED



© 1992,1993 CYBERDREAMS,INC.

Illustration LI II © 1974 H.R.GIGER

お問い合わせ先

株式会社 ギャガ・コミュニケーションズ

東京都港区六本木3-16-35 TEL03-3589-7461 FAX03-3589-7455

受付時間月～金10:00-12:00 14:00-17:00 但し、土日祝祭日は除く。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

**GAGA**  
communications inc.

T-18501G